

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Jasmani

a. Definisi pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani menurut (Samsudin, 2008: 2) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yaitu mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran jasmanai pengetahuan dan prilaku untuk sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Dalam praktiknya untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah dalam pendidikan jasmani seperti kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa. Melalui pengajaran olahraga dengan meningkatkan keterampilan-keterampilan gerak, tujuan pendidikan jasmanai dapat dicapai dengan maksimal. Pendidikan jasmani menurut (Sukanta, 2004: 17) pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan total, yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pengembangan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani. Kemudian pengertian pendidikan jasmani menurut (Erlina, 2012: 104) adalah pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani...olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam

rangka mencapai pendidikan nasional dan aspek pola hidup yang sehat, pengenalan lingkungan yang bersih melalui aktifitas jasmani.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan, pendidikan yang dirancang secara sistematis dan terstruktur, sehingga dalam praktiknya memberikan manfaat dalam setiap implementasi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional dalam rangka mencapai pendidikan nasional.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dalam praktiknya harus dilakukan secara berkesinambungan dengan berbagai aktivitas, dan diajarkan pada sekolah dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Maka dari itu peran dari pendidikan jasmani sangat penting bagi kehidupan manusia itu sendiri. Tujuan dari pendidikan jasmani menurut beberapa ahli antara lain. Tujuan pendidikan jasmani menurut (Samsudin, 2017: 3) adalah (a) Melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani untuk meletakkan karakter yang kuat, (b) Membangun landasan kepriadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis dan agama, (c) Melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, (d) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, (e) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas

ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (outdoor education). Kemudian menurut (Sukanta, 2004: 38) tujuan pendidikan jasmani adalah Empat ranah dalam pendidikan jasmani yaitu jasmani, kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi bagian dari pendidikan jasmani. Semuanya dipandang bahwa pendidikan jasmani merupakan tujuan sementara, dan menjadikan pendidikan jasmani menjadi tujuan akhir. Maka dari itu pendidikan jasmani menjadi penguat dan pelengkap tujuan pendidikan.

Dari pendapat kedua ahli dapat disimpulkan, tujuan pendidikan jasmani adalah membangun karakter yang baik kepada anak agar anak memiliki kepribadian yang kuat, sikap cinta damai dan toleransi dengan lingkungan sekitar. Kemudian untuk membangkitkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. Ruang lingkup pendidikan jasmani menurut (Samsudin, 2008: 27) terdiri dari beberapa aspek yaitu: (a) Permainan dan olahraga, meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu takis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya. (b) Aktivitas pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. (c) Aktivitas

senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainya. (d) Aktivitas ritmis meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainya. (e) Aktivitas air, meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainya. (f) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/ karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. (g) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang tentang sehat, terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat, yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implicit masuk kedalam semua aspek.

d. Materi Pendidikan Jasmani

Materi pendidikan jasmani dalam implementasinya harus dilaksanakan secara terorganisir, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportifitas dan gaya hidup aktif. Materi . Menurut (Samsudin, 2008: 5) materi pendidikan jasmani terdiri dari pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri/ senam; aktivitas ritmis; akuati (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (out door) disajikan untuk membantu siswa agar

memahamai mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Adanya materi yang tersetruktur sesuai dengan tumbuh kembang anak dan karakteristik anak, maka tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

2. Gerak Dasar Lompat

a. Hakekat Gerak Dasar

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Gerak mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan dikelas, gerak juga bertujuan mengatur dan mengarahkan siswa sehingga menciptakan iklim yang kondusif bagi siswa, dan menjadi keberhasilan dalam misi pendidikan di sekolah (Andini, 2013: 105). Semua anak harus memiliki kemampuan tersebut dengan baik, agar pengembangan kemampuan gerak yang lebih kompleks memiliki landasan. Kemampuan gerak (*motor ability*), menurut beberapa ahli mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan tersebut, yang berarti keadaan dari seseorang untuk menampilkan berbagai variasi kemampuan gerak. Kemampuan gerak (*motor ability*) menurut (Samsudin, 2008: 8) adalah Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, Sedangkan psikomotor digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Jadi gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motor (gerak), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.

Sejak manusia lahir sampai dewasa dalam mempelajari kemampuan gerak dasar terdapat beberapa perubahan yang dapat kita amati. Perubahan tersebut yaitu dari gerak yang tidak beraturan menjadi beraturan, gerak kasar menjadi gerak halus, gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan bermakna. Dengan adanya perubahan tersebut akan sangat membantu terhadap kemampuan gerak tertentu, yang dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya kemampuan gerak dasar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yaitu lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif (Samsudin, 2008: 75). Ketiga klasifikasi gerak tersebut dijadikan dasar dalam melakukan aktifitas fisik yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, gerak dasar dapat diartikan sebagai gerak yang dilakukan terus menerus dengan pengulangan dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman yang dibagi menjadi tiga kategori, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif. Kemampuan gerak dasar perlu ditingkatkan pada siswa sekolah dasar, yaitu suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan melalui diri kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks.

b. Hakekat Gerak Dasar Lompat

Gerakan yang perlu dilakukan dalam cabang olahraga atletik salah satunya adalah lompat. (Prakoso, 2013: 261) Lompat bagi peserta didik sekolah dasar merupakan gerakan lokomotor, yang artinya adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara menolak kaki sehingga tercipta suatu lompatan. Menurut Syarifuddin (Erlina, 2012:105) mengartikan bahwa, Lompat adalah suatu bentuk gerakan lompatan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil lompatan yang sejauh jauhnya atau setinggi-tingginya dengan menggunakan tolakan satu kaki. Sedangkan Munafisah (Setiadi dkk, 2013: 270), Lompat juga dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang menolakkan tubuh dengan kedua kaki atau satu kaki ke berbagai arah.

Dalam cabang lompat dapat dibagi menjadi beberapa nomer yaitu lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat galah. Dalam melakukan lompatan dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu awalan, tumpuan, melayang di udara, dan pendaratan. Semua tahapan tersebut perlu dikuasai setiap tahapnya secara maksimal, dan agar memperoleh hasil yang baik didalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan baik/ tepat agar diperoleh hasil lompatan sejauh-jauhnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, Lompat merupakan gerak lokomotor memindahkan tubuh dari tempat yang satu ke tempat yang lain dengan cara melompat setinggi-tingginya dan sejauh-jauhnya baik menggunakan satu kaki maupun dua kaki. kemudian untuk meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan gerak dasar peserta

didik. Dalam hal ini guru penjasorkes perlu merancang gerakan-gerakan yang menarik bagi peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Agar pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan untuk siswa.

c. Tujuan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat

Tujuan pembelajaran lompat menurut (Wijayanto, 2013: 26) untuk meningkatkan kemampuan fisik para pelajar atau siswa yaitu, (1) Meningkatkan kekuatan, (2) Meningkatkan daya tahan, (3) Meningkatkan kelincahan, (4) Meningkatkan kecepatan, (5) Meningkatkan ketangkasan. Diharapkan dengan melakukan gerak dasar lompat, siswa dapat mencapai ke lima aspek yang sudah disebutkan secara maksimal. Setelah siswa tersebut memiliki kemampuan fisik diharapkan akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik. Dengan memiliki tingkat kesegaran yang tinggi, diharapkan mereka akan mempunyai daya tingkat terhadap penyakit. Disamping itu, aktifitas jasmani juga meningkatkan kesiapan mental secara umum, yaitu: (1) Memiliki percaya diri, (2) Meningkatkan rasa keberanian, (3) Meningkatkan rasa kebersamaan, (4) Meningkatkan rasa disiplin dan lain sebagainya (Wijayanto, 2013: 26).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, gerak dasar lompat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik dan kesiapan mental siswa, dan diharapkan siswa memiliki kesegaran dan kesehatan jasmani yang baik. Kemudian dapat mengontrol emosi pada diri siswa.

d. Materi Pembelajaran Gerak Dasar Lompat

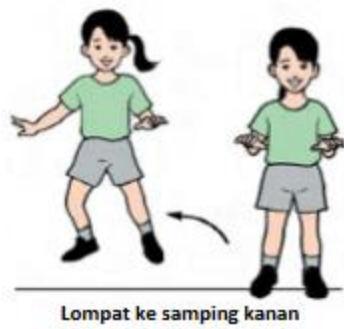
Menurut (Nuryono, dkk, 2010: 75) materi pembelajaran gerak dasar lompat ada yang menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Untuk gerak dasar yang tidak menggunakan alat adalah sebagai berikut.

1. Lompat tanpa awalan
 - a. Sikap awal berdiri tegak
 - b. Tolakkan salah satu kaki ke depan
 - c. Tangan mengepal ringan
 - d. Pandangan lurus kedepan
 - e. Mendarat dengan kedua kaki



Gambar 2. 1 lompat tanpa awalan

2. Lompat Kesamping Kanan dan kiri
 - a. Sikap awal berdiri tegak
 - b. Lalu melompat ke kanan



Gambar 2. 2 Lompat kesamping kanan

- c. Sikap awal berdiri tegak
- d. Lalu melompat ke kiri



Gambar 2. 3 Lompat ke samping kiri

- 3. Lompat dengan awalan
 - a. Sikap awal berdiri tegak
 - b. Lari kedepan kemudian lompat



Lompat di tempat.

Gambar 2. 4 lompat dengan awalan

4. Lompat di tempat
 - a. Lakukan lompat ditempat
 - b. Lompatlah ke udara
 - c. Posisi tangan mengepal di samping
 - d. Pandangan lurus kedepan



Gambar 2. 5 lompat ditempat

Lompat dengan menggunakan alat dalam pembelajaran penjas antara lain:

1. Menggunakan tali
2. Menggunakan balok
3. Menggunakan kotak/box
4. Menggunakan simpai/ ban sepeda bekas

5. Menggunakan bangku suwedia

3. Bermain

a. Hakikat Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Ketika hal ini sudah menjadi dunianya, bermain menjadi hak yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain anak menjadi lebih sehat dan cerdas karena semua aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan. Dengan bermain membantu perkembangan anak untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya dan untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman pada anak (Samsudin, 2017: 30). Bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal dan maksimal. Dengan bermain, anak dapat menumbuhkan dan mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak secara maksimal, karena dalam bermain anak melakukan kegiatan. Menurut (Andriana, 2011: 45) melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Dengan bermain anak-anak menggunakan seluruh emosinya, perasaanya, dan pikiranya.

Karena pentingnya bermain, seorang pendidik seharusnya tahu jika anak ditekan dengan materi berupa teori-teori, anak akan merasa bosan dan pada akhirnya menjadikan belajar menjadi sebuah kewajiban semata bukan kebutuhanya, banyak lembaga-lembaga pendidikan mulai menerapkan sistem bermain dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengartikan bahwa metode

bermain dalam pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan. Elemen pokok dalam bermain adalah kesenangan. Anak akan terus bermain selama aktivitas tersebut menghiburnya. Menurut (Khasanah, 2011: 74) bermain merupakan suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi karena bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja.

Menurut (Afifah, 2010: 14) permainan adalah suatu kegiatan yang mana pesertanya ikut dalam sebuah aktivitas dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan menaati sebuah peraturan. Maka dalam sebuah permainan seseorang dapat mengikuti peraturan-peraturan yang sudah ditentukan peraturanya. Menurut (Sukintaka, 2010: 91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh sekelompok orang karena penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang menarik pada anak.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan, bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain anak akan terangsang untuk mengembangkan segala kemampuan yang dimilikinya dan membuat anak akan lebih percaya diri dalam bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Bermain tidak hanya untuk kesenangan tetapi juga untuk belajar mengendalikan diri dan emosi anak. Kemudian kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang menarik bagi anak.

b. Fungsi Bermain

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bermain mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya dengan permainan dapat digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Fungsi bermain untuk memberitahukan kepada anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal, mengetahui dan menghargai masyarakat (Thobroni, 2011: 45). Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Dengan bermain berbagai macam benda, bentuk benda, manfaatnya, sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya dapat diketahui oleh anak. Menurut (Mutiah, 2010: 113) permainan dan bermain memiliki beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak, fungsi bermain untuk mengembangkan motorik anak berupa otot-ototnya dan energi yang ada. Dengan bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespon dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan fungsi bermain adalah untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak, dengan bermain diharapkan anak yang biasanya cenderung pasif akan bersikap lebih aktif dengan adanya permainan yang diciptakan. Kemudian dengan bermain dapat mengembangkan otot-otot dan energy yang ada secara maksimal.

c. Tujuan Bermain

Elemen pokok dalam bermain adalah kesenangan. Permainan dapat sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu karena permainan itu menyenangkan. Tujuan bermain untuk

mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam hal tertentu, karena peserta didik menyukai hal tersebut (Yumarlin, 2013: 76). Kemudian tujuan bermain menurut (Samsudin, 2008: 64) adalah Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, Mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, yaitu menambah dan mengurangi, merangsang daya imajinasi, menumbuhkan seportifitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan kreatifitas, mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain.

Menurut (Thobroni, 2011: 43) tujuan permainan untuk mengarahkan ketangkasan siswa dan membangkitkan semangatnya dalam segala hal, kemudian melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang di alaminya. Oleh sebab itu dengan semangat yang dimiliki anak dalam permainan akan mengeluarkan potensi yang dimiliki anak dalam permainan tersebut.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, tujuan bermain adalah mengembangkan kemampuan dan ketangkasan siswa, meningkatkan kemampuan anak baik dari segi kebahasaan dan berhitung anak. Kemudian menumbuhkan sportifitas anak, kreatifitas anak, kepercayaan diri anak, semangat anak. Anak yang memiliki semangat yang kuat akan mengeluarkan semua kemampuan yang dimiliki oleh anak.

d. Manfaat Bermain

Banyak sekali manfaat yang diperoleh anak ketika mereka bermain, baik bagi perkembangan fisik, mental atau emosinya. Manfaat bermain menurut beberapa ahli antara lain. Menurut (Andriana, 2011: 50) bermain memiliki banyak manfaat yaitu mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti, tulang, otot, dan organ-organ, selain itu dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, belajar untuk mengikuti aturan-aturan, kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang dalam bermain, kesempatan untuk belajar bergaul dengan orang atau anak lain, cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, dan, iri hati dan kedukaan, mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitar, meningkatkan daya kreatifitas, anak belajar mengontrol diri.

Manfaat bermain menurut (Sukintaka, 2004: 85) adalah sebagai berikut mengembangkan daya tahan melalui aktivitas yang intense, belajar menuruti kelelahan badan untuk istirahat dan rileks, mengetahui bahwa penambahan keterampilan biasanya akan menambah kesenangan, belajar bila tulang dan otot berkembang maka aktivitas dapat dibentuk lebih siap dengan keterampilan yang lebih baik karena kematangan syaraf dan berlatih, bahwa aktivitas itu menolong individu dalam meningkatkan kemampuan keterampilan motorik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, manfaat bermain adalah untuk melatih fisik dan mengontrol emosi anak. Dengan bermain anak

dituntut untuk mengerahkan semua tenaganya sehingga secara tidak langsung anak akan memiliki kebugaran jasmani yang maksimal. Kemudian anak belajar untuk bersikap jujur dan sportif dalam bermain sehingga hal tersebut dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari oleh anak.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Binarso tahun 2011, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Jalan, Lari, dan Lompat Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Adipasir Tahun Pelajaran 2010/2011”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dengan membuat alat peraga dari barang bekas yang didaur ulang dan memodifikasi sebagai alat permainan yang menarik, yang dapat digunakan untuk permainan-permainan dalam meningkatkan kemampuan gerak atau keterampilan gerak pada siswa. Baik gerak dasar jalan, lari dan lompat. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membuat modifikasi permainan yang menarik kemudian dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat pada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian Binarso menekankan pada media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran gerak dasar lompat, sedangkan penelitian penulis menekankan pada modelnya yaitu modelnya permainan gerak dasar lompat.

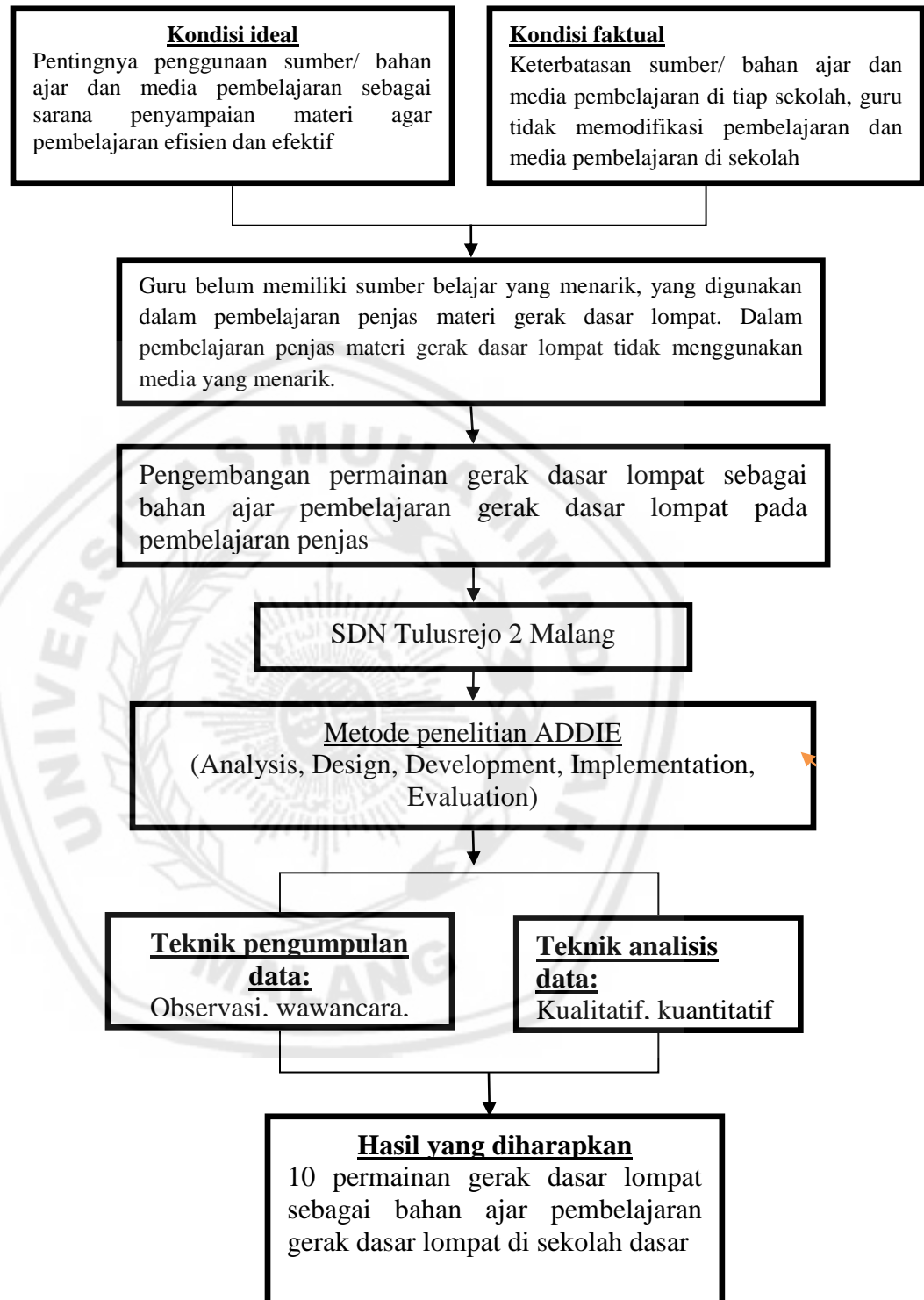
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aji teguh wijayanto tahun 2013, yang berjudul “Model Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Melalui Permainan Loncat Katak Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kadengan 02 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora 2013”. Tujuan penelitian ini diharapkan siswa mampu melakukan aktifitas gerak yang terdapat didalamnya juga siswa mampi mengambil pebelajaran didalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meningkatkan siswa supaya lebih aktif bergerak. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian Aji Teguh Wijayanto produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran gerak dasar loncat melalui permainan loncat katak, sedangkan penelitian penulis produk yang dihasilkan adalah 10 model permainan gerak dasar lompat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pamadi tahun 2016 yang berjudul, “Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Dengan Menggunakan Pendekatan Sunda Manda Pada Siswa Kelas V SDN Sinduadi 1 Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman Yogyakarta Tahun 2016”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui pendekatan bermain sunda manda dapat meningkatkan gerak dasar melompat pada siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meningkatkan gerak dasar lompat melalui permainan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian Aditya Pamadi pada menekankan hanya

pada permainan *sunda manda*, sedangkan penelitian penulis menekankan pada 10 model permainan gerak dasar lompat.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah di atas pembelajaran gerak dasar lompat merupakan pembelajaran yang membosankan bagi siswa SDN Tulusrejo 2 Malang, hal ini disebabkan tidak adanya sumber/ bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Kemudian tidak adanya sarana dan prasarana yang menarik yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Apalagi jika guru dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode yang monoton dan tidak memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Teknik gerak dasar lompat merupakan gerakan yang sederhana dan kompleks dan terdiri dari fase gerakan, maka guru harus menerapkan metode yang tepat agar siswa dapat menguasai teknik gerak dasar lompat dengan benar. Pendekatan pembelajaran dengan bermain merupakan strategi yang paling tepat karena sangat sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang masih senang bermain.

Dengan pendekatan bermain diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk bergerak tanpa ada paksaan. Dengan merasa senang tanpa ada paksaan diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan suka rela dan dapat menguasainya seperti yang diharapkan. Oleh karena itu guru harus menemukan variasi gerakan lompat dasar yang bisa dimasukkan dalam permainan yang disukai anak. Berikut kerangka pikir dalam pengembangan:



Gambar 2. 6 Gambar bagan kerangka pikir